



Julien Devriendt (dir.)

## Jouer en bibliothèque

Presses de l'enssib

---

## Glossaire

---

DOI : 10.4000/books.pressesenssib.4716

Éditeur : Presses de l'enssib

Lieu d'édition : Villeurbanne

Année d'édition : 2015

Date de mise en ligne : 30 janvier 2019

Collection : La Boîte à outils

ISBN électronique : 9782375460719



<http://books.openedition.org>

### Édition imprimée

Date de publication : 1 janvier 2015

### Référence électronique

*Glossaire* In : *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015 (généralisé le 01 février 2021). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/pressesenssib/4716>>. ISBN : 9782375460719. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pressesenssib.4716>.

---

Ce document a été généré automatiquement le 1 février 2021.

---

# Glossaire

---

1 **Alternate Reality Game**

2 Voir jeu en réalité alternée.

3 **Balance de précision**

4 Plutôt que de recompter les pièces, les ludothécaires vérifient le poids des boîtes à l'aide d'une balance de manière à ne pas recompter les pièces systématiquement.

5 **Borne d'arcade**

6 Voir salle d'arcade.

7 **Catalogue ludifié**

8 Catalogue de bibliothèque disposant de fonctionnalités débloquant des récompenses (badges, points, etc.) en fonction de l'activité des usagers : nombre d'emprunts, commentaires/critiques déposés, partages sur les réseaux sociaux. L'obtention d'un certain nombre de points peut donner droit à des privilèges spécifiques (choix sur les acquisitions et/ou la programmation, emprunt en avant-première, etc.) L'objectif étant d'inciter les usagers à créer du contenu sur le catalogue et le diffuser.

9 **Communauté**

10 Dans le cadre d'une communauté d'intérêt ou de connaissance, regroupement d'acteurs autour d'une question, d'un intérêt partagé, échangeant leurs connaissances et savoir-faire *via* des outils de communication numériques et/ou lors de rencontres physiques en vue de les formaliser pour leurs besoins particuliers.

11 **Concours de création**

12 Ces rencontres permettent aux créateurs (jeux de société et jeux vidéo) de présenter leur jeu ou prototype au public et aux professionnels en vue de se faire éditer. Une variante, issue du milieu du jeu vidéo, appelée *game jam* consiste à réaliser un jeu sur un thème imposé dans un temps imparti.

13 **Conditions générales d'utilisation (CGU)**

14 Document contractuel encadrant les relations entre un service et l'utilisateur. Dans le cas des jeux vidéo, il s'agit d'un document à valider lors de la première mise en route d'une console ou d'un logiciel et lors d'une mise à jour.

**15 Cosplayer**

16 Issu du mot valise *cosplay* composé des termes anglais *costume* et *play*. Il s'agit d'une activité consistant à jouer le rôle d'un personnage issu le plus souvent d'un manga, d'un jeu vidéo ou de *comics*, en reprenant son apparence et son attitude. D'abord popularisée par les fans de Star Wars et Star Trek aux États-Unis, la pratique s'est exportée au Japon et en Europe notamment lors de salons dédiés au manga ou aux jeux vidéo. La création originale de costume est très valorisée parmi les *coplayers*, des concours sont également organisés pour récompenser les meilleurs d'entre eux.

**17 Créateur de jeux**

18 Voir Game designer.

**19 Éditeur de niveaux**

20 Fonctionnalité offerte par certains jeux permettant de modifier l'agencement des éléments du jeu (ennemis, obstacles, bonus, etc.) pour y faire ensuite évoluer son personnage. Certains jeux vidéo proposent de partager les créations des joueurs via Internet renouvelant ainsi l'intérêt des joueurs qui accèdent à de nouveaux contenus.

**21 Expérience de jeu ou *gameplay***

22 Ensemble des éléments qui vont affecter le ressenti du joueur vis-à-vis d'un jeu : complexité des règles, la manière d'évoluer au sein de l'environnement, les possibilités offertes et les contraintes imposées, le niveau de difficulté. L'ensemble de ces éléments proposera une expérience de jeu que l'on pourra qualifier de plus ou moins réussie et/ou originale.

**23 *Game designer* ou créateur de jeux**

24 Responsable de la conception du jeu, il va être chargé de définir le but du jeu et les étapes pour y parvenir. Il va donc élaborer l'ensemble des règles de fonctionnement et les possibilités offertes au joueur qui définiront l'expérience de jeu à atteindre. Même s'ils ne sont pas les seuls à décider de la direction du jeu, certains game designers bénéficient d'un véritable statut d'auteur.

**25 *Game-documentaire*<sup>1</sup> ou *newsgame***

26 Se basant sur un fait d'actualité, le *newsgame* propose de placer le joueur au cœur d'une situation complexe en lui proposant de tester différentes combinaisons. Un *game over* ne signifie pas un échec mais la possibilité de tester une autre approche, permettant au joueur de mieux comprendre des événements complexes en les expérimentant lui-même.

**27 *Gameplay***

28 Voir expérience de jeu.

**29 *Gamification***

30 Voir ludification.

**31 Installation du jeu**

32 Pour les jeux de société, c'est le fait de mettre en place les différents éléments du jeu et s'assurer que l'ensemble des éléments dont les joueurs auront besoin sont bien présents. Pour les jeux vidéo, il s'agit de l'installation du jeu sur le disque dur de la machine.

**33 Jeu d'aventure de type *point and click***

- 34 Jeu vidéo se contrôlant entièrement à l'aide de la souris. Le personnage incarné par le joueur devra se déplacer de tableau en tableau pour résoudre des énigmes à l'aide d'éléments du décor qu'il devra découvrir, puis éventuellement combiner. Très populaire dans les années 1990, ce genre connaît depuis quelque temps un regain d'intérêt avec notamment les adaptations de *comics* comme *The Walking Dead* ou *Fable*, *The Wolf among us*, par le studio Telltale.
- 35 **Jeu du monde**
- 36 Appellation qui renvoie vers des jeux traditionnels de différents pays, par exemple le Surakarta (Indonésie) et l'Awalé (Afrique).
- 37 **Jeu en réalité alternée ou *Alternate Reality Game***
- 38 Jeu se déroulant dans le monde réel via différents moyens de communication : livres, prospectus, affiches, mails, blog, vidéo, forum, etc. Des indices sont laissés par les organisateurs incitant les participants à suivre différentes pistes et tenter de résoudre des énigmes. Le jeu se déroule en temps réel renforçant un peu plus le sentiment d'immersion.
- 39 **Jeu sérieux (ou *serious game*)**
- 40 « Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (serious) tels, [...], l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (game) » <sup>2</sup>.
- 41 **Jeux d'action – jeux d'aventure**
- 42 Mêlant à la fois des éléments des jeux d'action et des jeux d'aventure, alternant des phases d'exploration de résolutions d'énigme et de combat, le genre sollicite à la fois l'habileté, la dextérité et la rapidité des joueurs tout en offrant un scénario, des dialogues et un système d'inventaire.
- 43 **Survival - horror**
- 44 Généralement en vue à la troisième personne, le joueur doit survivre dans un environnement hostile rempli de monstres, zombies, animaux enragés. Le genre utilise tous les codes du cinéma d'horreur pour créer des ambiances oppressantes.
- 45 **Infiltration**
- 46 Jeux où l'objectif premier est de ne pas être repéré et d'éviter au maximum les conflits pour s'introduire au cœur d'une base ennemie. Le joueur devra observer les habitudes des gardes, utiliser l'environnement à son avantage pour s'y dissimuler, créer des diversions.
- 47 **Jeux d'ambiance**
- 48 Jeux faciles d'accès caractérisés par des règles simples, des parties relativement courtes et nécessitant peu de matériel. Les jeux d'ambiance insistent davantage sur les relations entre les joueurs, à travers notamment des jeux de mémoire, de questions réponses ou de rapidité.
- 49 **Jeux de combat ou *Versus Fighting***
- 50 Jeux dans lesquels deux personnages s'affrontent dans une arène fermée. L'adversaire peut être contrôlé par un autre joueur ou le jeu lui-même. Le combat est vu de profil, les personnages se faisant face de chaque côté de l'arène. Il est ainsi possible à deux joueurs de s'affronter sur un même écran. Les joueurs ont la possibilité de choisir parmi plusieurs personnages ayant chacun des caractéristiques et des aptitudes différentes.

**51 Jeux de plate-forme**

52 Jeux dans lesquels le personnage doit traverser un niveau en sautant d'une plate-forme à une autre en franchissant des obstacles et en évitant les ennemis ou en s'en débarrassant.

**53 Jeux de rôle ou *Role Playing Game* (RPG)**

54 Descendant des jeux de rôle papier, ce gameplay est basé sur le développement des personnages. Le joueur crée son avatar en choisissant une catégorie moine, magicien, soldat... Par un système de points d'expériences, le joueur pourra, à la fin des combats, faire évoluer son personnage et débloquer de nouvelles compétences.

**55 Jeux de rôle tactique ou *Tactical Role Playing Game***

56 Mélange entre le jeu de rôle et le jeu de stratégie classique. Le joueur contrôle plusieurs personnages. Les combats se déroulent au tour par tour sur une carte découpée en cases sur lesquelles les unités se déplacent.

**57 Jeux de rôle en ligne massivement multi-joueur ou *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)**

58 Jeux de rôle dans lesquels les joueurs font évoluer leur personnage au sein d'un univers persistant ; c'est-à-dire qu'il continue à évoluer même lorsque le joueur n'est pas connecté. Des communautés de joueurs se sont constituées pour s'entraider, s'échangeant ressources, matériel et réalisant ensemble les différentes quêtes du jeu.

**59 Jeux de type casse-tête ou énigmes**

60 Généralement basé sur une idée de gameplay simple qui sera ensuite déclinée pour en augmenter la difficulté au fur et à mesure de l'avancement dans le jeu.

**61 Jeux de stratégie au tour par tour**

62 Chaque camp dispose de temps pour planifier son action en fonction du placement de son adversaire. Une fois les actions validées, c'est au tour de l'adversaire. Les joueurs planifient leurs actions sur plusieurs tours donnant lieu à des parties souvent très longues.

**63 Jeux de stratégie en temps réel ou *Real Time Strategy* (RTS)**

64 Le joueur, en plus de ses capacités de réflexion, devra faire preuve de réactivité pour ne pas se laisser déborder par son adversaire. Il devra gérer simultanément la collecte des ressources, le déplacement de ses unités et les combats.

**65 Jeux de gestion**

66 Le joueur se place dans le rôle d'un gestionnaire (maire, directeur, devant construire, développer et gérer une ville, une entreprise, un hôpital, un parc d'attractions, etc.). Le joueur doit utiliser les ressources mises à sa disposition (impôts, revenus, etc.) pour développer de nouveaux services et obtenir des ressources supplémentaires.

**67 Jeux de rythme ou *Rhythm based Game***

68 Jeux basés sur la dextérité du joueur à suivre le rythme d'une chanson. Les joueurs doivent suivre en rythme une série de commandes apparaissant à l'écran à l'aide d'une manette ou de contrôleurs particuliers comme un tapis de danse ou des guitares en plastique.

**69 Jeux de tirs en vue subjective ou *First Person Shooter* (FPS)**

- 70 Jeux dans lesquels le joueur voit la scène à travers les yeux de son personnage ne laissant apparaître que les mains et les armes. Les FPS sont pratiqués lors de tournois internationaux où plusieurs équipes s'affrontent.
- 71 **Jeux surdimensionnés**
- 72 Jeux traditionnels en bois tels que les jeux de palets ou de lancer d'anneaux. Rentrent également dans cette catégorie les adaptations grand format de jeux de société classiques (Mikado, échecs, etc.).
- 73 **Licence légale**
- 74 La licence légale, dans le cadre du droit de prêt des livres en bibliothèque, est une autorisation prévue par la loi permettant aux établissements de prêter les livres de leur collection en échange d'un mécanisme de compensation financière en direction des ayants droit.
- 75 **Livre-jeu ou *game book***
- 76 Romans interactifs ou livres dont vous êtes le héros, dont le déroulement dépendra des choix des joueurs. Il peut également s'agir de livres-jouets surtout destinés à la petite enfance souvent composés d'éléments à déplacer ou de puzzle.
- 77 **Ludification ou *gamification***
- 78 Consiste à transférer des mécanismes de jeu dans d'autres domaines afin d'améliorer l'expérience des utilisateurs. Dans les domaines de l'apprentissage, de la santé, l'objectif est d'inciter l'utilisateur à effectuer des tâches en les rendant plus agréables et/ou acceptables.
- 79 **Machinima**
- 80 Mot valise issu de la contraction des termes machine et animation, il s'agit de films d'animation réalisés à partir de captures vidéo de jeux vidéo. Les créations sont ensuite diffusées sur le Web. Des concours sont organisés chaque année récompensant les meilleures créations.
- 81 **Mécanique de jeu**
- 82 Voir gameplay.
- 83 **Mini-jeu d'arcade**
- 84 Voir salle d'arcade.
- 85 **Mise en jeu**
- 86 Ensemble des actions mises en place par le médiateur (bibliothécaire ou ludothécaire) afin de proposer et de permettre la découverte d'un jeu au public. De l'aménagement de l'espace à la présentation des règles jusqu'au lancement et suivi de la partie en fonction de l'âge et de l'expérience des participants.
- 87 **Newsgame**
- 88 Voir game-documentaire.
- 89 **Principe du « trou de lapin »**
- 90 Dans le cadre d'une approche transmédia, on désigne par le terme "Rabbit Hole" ou « trou de lapin » une porte d'entrée par laquelle un spectateur, un internaute ou un fan peut entrer dans l'univers narratif développé par le storyteller. Ce peut être un site web, un email, une page Facebook ou encore l'élément central du dispositif comme la série ou le film.

- 91 Voir “the Rabbit Hole”, lexique. [En ligne] : < <http://www.therabbithole.fr/lexique/> >.
- 92 **Pure player**
- 93 Désigne une entreprise dont l’activité se déroule exclusivement sur le Web.
- 94 **Rejouabilité**
- 95 Intérêt pour le joueur de recommencer une partie une fois le jeu terminé.
- 96 **Rétrogaming**
- 97 Pratique consistant à jouer à des jeux vidéo datant des années 1970 à 1990 sur les consoles d’origine ou sur PC via des émulateurs. Plusieurs associations regroupant passionnés et collectionneurs organisent des salons et proposent des animations en bibliothèque.
- 98 **Salle d’arcade ou borne d’arcade, mini-jeu d’arcade**
- 99 Très populaires au début des années 1990, salles de jeux comprenant des jeux vidéo sur bornes avec monnayeurs.
- 100 **Shoot ‘em up**
- 101 Que l’on peut traduire par « détruisez-les tous ». Il s’agit de jeux où le joueur contrôlant un véhicule doit tirer à un rythme effréné sur des vagues d’ennemis. Les jeux sont découpés en niveaux avec une difficulté croissante.
- 102 **Third Person Shooter (TPS)**
- 103 Semblables aux FPS, les TPS sont des jeux de tirs à la troisième personne (ou tir objectif) dans lesquels le personnage contrôlé apparaît à l’écran vu de dos.
- 104 **Transmission des règles**
- 105 Avant de pouvoir expliquer la règle d’un jeu et lancer la partie, le médiateur devra s’approprier le jeu, découvrir l’univers proposé et identifier les mécanismes ludiques. Ainsi en fonction de l’âge, de l’expérience et du nombre de joueurs, il pourra adapter sa présentation pour que la découverte du jeu soit la plus accessible possible.
- 

## NOTES

1. . Voir la contribution de Julien Devriendt, « Silence on joue ! Le médiateur, les jeux vidéo et les fonds documentaires », in Xavier Galaup (dir.), Développer la médiation documentaire numérique, Villeurbanne, Presses de l’enssib, 2012 (coll. La Boîte à outils ; 25), pp. 168-172.

2. . Définition issue de Julian Alvarez, Du jeu vidéo au Serious Game : approches culturelle, pragmatique et formelle, Thèse spécialité science de la communication et de l’information, sous la direction de Jean-Pierre Jessel et Gilles Methel : Toulouse, université de Toulouse II (Le Mirail) ; université de Toulouse III (Paul Sabatier), décembre 2007, p. 9.